

LA LUDOEVALUACIÓN: *una experiencia no tóxica*



Propósito:

El propósito del presente laboratorio pedagógico consistió en ampliar el radio de acción de la ludoevaluación a un contexto de formación diferente: el área de Matemáticas. Participaron de esta experiencia dos docentes del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, y un docente del Departamento de Matemáticas y Estadística.

Resumen General de la Estrategia de

Ludoevaluación: La propuesta de ludoevaluación articula la evaluación y la lúdica, a partir de la necesidad de re-significar y re-crear la evaluación desde la perspectiva formativa y holística; de ahí el reconocimiento de su esencia formativa, gratificante y significativa.

La ludoevaluación atiende a las siguientes fases:



Experiencias de Ludoevaluación desarrolladas:

- El Monopolio Educativo (Asignatura Desarrollo del Lenguaje)
- Matching Pairs -Formando Parejas- (Asignatura Cálculo II)
- La Feria de la Evaluación (Asignatura Evaluación Educativa)

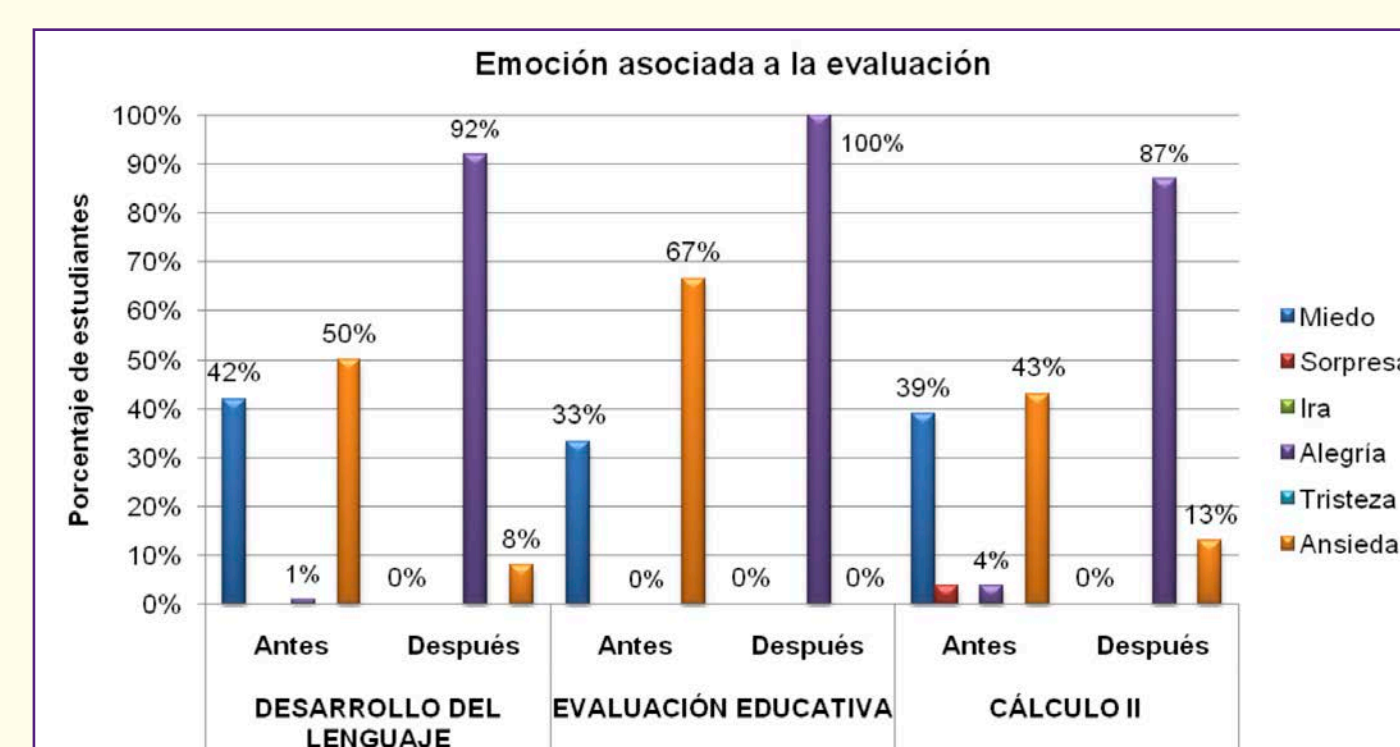
Resultados de la Implementación de la

Ludoevaluación en la Universidad del Norte:

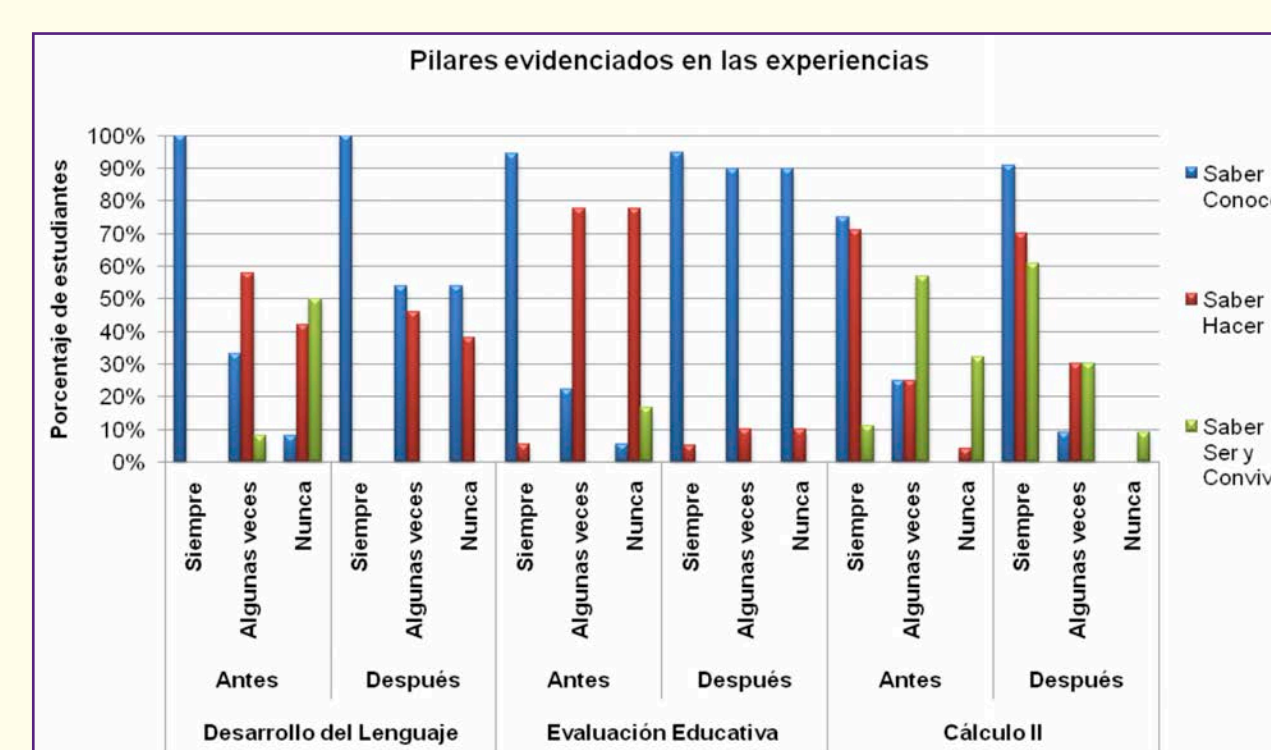
La propuesta de ludoevaluación se desarrolló en el semestre 2014-30 en las asignaturas de Desarrollo del Lenguaje y Evaluación Educativa del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil y en la asignatura de Cálculo II (ANEC: Escuela de Negocios) como se presenta a continuación:

Asignatura	Semestre	Número de estudiantes
Desarrollo del Lenguaje	Cuarto	21
Evaluación Educativa	Octavo	15
Cálculo II –ANEC-	Segundo	33
Total estudiantes beneficiados:		69

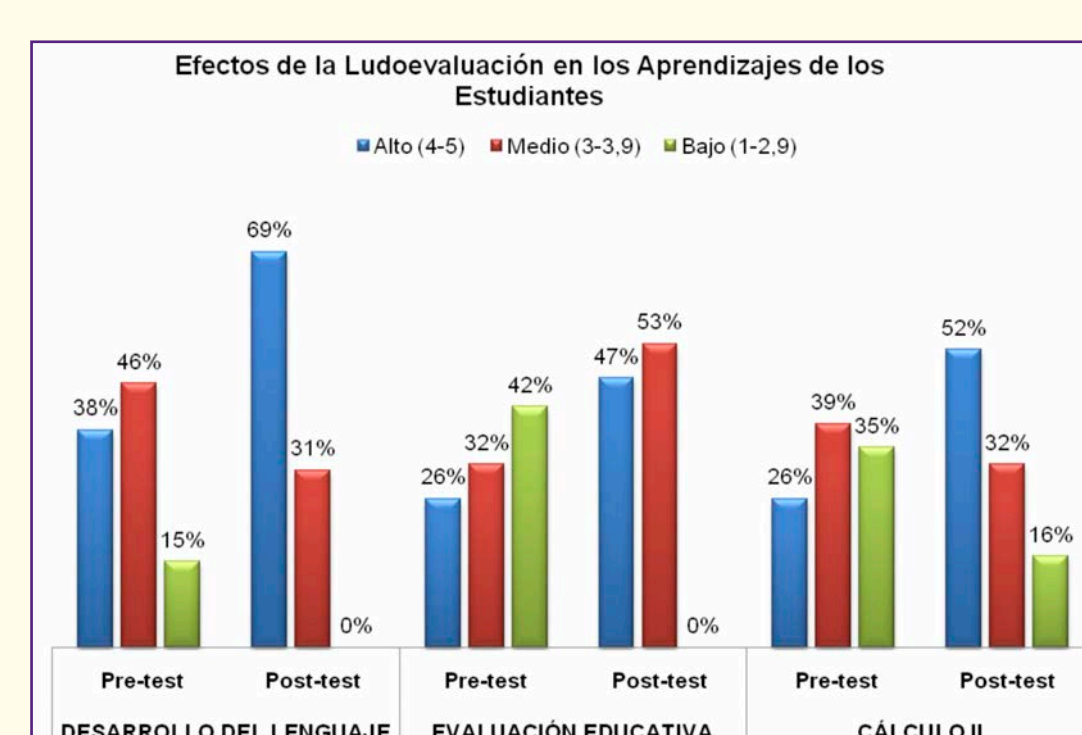
Antes y después de la experiencia de ludoevaluación



Gráfica 1. Emoción asociada a la evaluación



Gráfica 2. Pilares de la Educación reflejados en las experiencias de evaluación de las asignaturas



Gráfica 3. Resultados del Pre-test y Post-test en las tres asignaturas

Conclusiones Generales:

• La implementación de la propuesta de ludoevaluación en el semestre 2014-30, permitió ampliar el campo de acción de la ludoevaluación a un contexto de formación diferente: el área de Matemáticas. Se logró adicionalmente, incluir el componente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la experiencia ludoevaluativa de Cálculo II para aprovechar el carácter formativo y significativo que éstas ofrecen.

• Al finalizar las experiencias de ludoevaluación en las tres asignaturas, los estudiantes asociaron la evaluación con una emoción agradable, y percibieron que estas experiencias permitieron que el docente valorara de manera integral los diferentes componentes de las competencias (Conocer, Hacer, Ser y Convivir). Por otra parte, los estudiantes consideran que las experiencias ludoevaluativas permitieron a los docentes evaluar de una manera lúdica, propiciando el trabajo colaborativo.

• Los docentes consideran que las experiencias ludoevaluativas permitieron hacer una valoración del desempeño de los estudiantes y la vez, manifiestan que la ludoevaluación permite invertir la carga afectiva negativa que se asocia a la evaluación debido al contexto agradable, participante e incluyente en el que se desarrollan las experiencias.

• Por otra parte, los docentes consideran que para futuras experiencias ludoevaluativas se hace necesario, aparte de los espacios grupales, ofrecer otros que permitan valorar los desempeños particulares de los estudiantes. Se resalta la necesidad de emplear rúbricas para realizar los registros de cada componente de la competencia valorada.

• Con respecto a los resultados del Pre-test y el Post-test, se destaca que la implementación de la experiencia de ludoevaluación permitió a los estudiantes superar algunas de las dificultades asociadas a cada una de las asignaturas, y mejorar su nivel de desempeño. En el post-test se presentó un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes ubicados en el nivel Alto, además de una evidente disminución en el porcentaje de estudiantes que se encontraban en el nivel Bajo (ver gráfica 3).